



<https://www.freepik.es>

Desarrollo BACK END - INTERMEDIO

UNIDAD 6

Objetos

Objetivo

- Aprender el concepto de clases en programación.

Descripción de la actividad

- I. Abra el siguiente repositorio.

<https://github.com/llherrerap/Backend-Basico/blob/main/JavaScript/POO/2-clases.js>

2. Lea el código.
3. Clone el código y ejecútelo.
4. Según lo anterior haga un código que tenga la clase figura la cual:
 - a. Tenga un constructor con el atributo de color.
 - b. Tenga un método saludar e imprima en consola:
“Hola! Soy una figura y mi color es color”
 - c. Cree una instancia de la clase e imprímala por consola.
5. Cree una clase cuadrado que herede de la clase figura la cual tenga los atributos de alto y ancho. Sobreescriba el método saludar con el siguiente mensaje:
“Hola! Soy un cuadrado. Mi color es color y mis medidas son altoxancho”
Cree una instancia de la clase cuadrado e imprímala por consola.
6. Cree una clase circulo que herede de la clase figura la cual tenga el atributo de radio. Sobreescriba el método saludar con el siguiente mensaje:
“Hola! Soy un cuadrado. Mi color es color y mi radio es radio”
Cree una instancia de la clase circulo e imprímala por consola.